

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan penulis paparkan beberapa landasan teori yang sesuai dengan pembahasan. Teori berguna untuk memahami masalah yang diteliti dan juga berfungsi untuk mengarahkan penelitian. Dalam hal ini penulis akan merumuskan kerangka berpikir, kerangka ini merupakan konstruksi penulis terhadap masalah penelitian yang telah disebutkan sebelumnya.

Adapun dari beberapa landasan teori yang akan penulis paparkan adalah sebagai berikut:

A. Keterampilan Membaca

1. Keterampilan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keterampilan berasal dari kata “terampil” yang berarti cakap dalam menyelesaikan tugas, mampu dan cekatan. Sedangkan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Soemardjan dkk berpendapat bahwa keterampilan merupakan kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar, dalam hal ini ruang lingkup keterampilan sangat luas yang melingkupi berbagai kegiatan antara lain, perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan lain sebagainya.²

² Soemardjan dkk, *Pendidikan Keterampilan*, (Malang: Universitas Negeri Malang Press, 2002), h. 2.

Sejalan dengan hal tersebut, Tri Budiharto mengungkapkan bahwa keterampilan berasal dari kata dasar “terampil” yang mendapat imbuhan “ke” dan akhiran “an” yang merujuk kepada kata sifat, terampil sendiri memiliki arti “mampu bertindak dengan cepat dan tepat”. Istilah lain dari terampil adalah cekatan atau cakap dalam mengerjakan sesuatu. Dengan kata lain keterampilan dapat disebut juga kecekatan, kecakapan dan kemampuan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik dan benar.³ Dalam pengertian lain, Saiful Muttaqin berpendapat bahwa keterampilan merupakan usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat, dan tepat dalam menghadapi masalah.⁴

Dari beberapa pengertian yang telah penulis sebutkan di atas maka dapat disimpulkan bahwa, keterampilan merupakan sebuah keahlian yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan sebuah tugas dengan cepat, cekat, baik dan benar.

2. Membaca

Kemampuan membaca menduduki posisi serta peran yang sangat penting dalam konteks kehidupan umat manusia, terlebih pada era informasi dan komunikasi seperti sekarang. Membaca juga merupakan sebuah jembatan bagi siapa saja dan dimana saja yang berkeinginan meraih kemajuan dan kesuksesan baik dalam lingkungan sekolah maupun di dunia pekerjaan. Oleh karena itu para pakar sepakat bahwa keterampilan membaca merupakan

³ Tri Budiharto, *Pendidikan Keterampilan*, (Surakarta: UNS Press, 2008), h. 1-2.

⁴ Saiful Muttaqin, dalam <http://saifulmuttaqin.blogspot.com/>, diakses pada 23 Maret 2015, pukul 16.00.

conditio sine quanon (prasarat mutlak) yang harus dikuasai setiap peserta didik sebagai bekal untuk menghadapi era modern seperti saat ini.

Meskipun demikian, untuk memperoleh keterampilan membaca tidaklah mudah. Mengapa demikian? Salah satu jawabannya adalah karena faktor-faktor yang melingkupinya sangat kompleks, atau dengan kata lain banyak hal yang mempengaruhi terwujudnya salah satu aspek keterampilan berbahasa tersebut.

Dari pemaparan tersebut, maka hendaknya pelaku pendidik harus melakukan upaya untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, tentunya dengan menggunakan cara ataupun metode yang tepat. Sebelum berbicara jauh mengenai metode ataupun cara hendaknya kita terlebih dahulu memahami hakikat dari membaca itu sendiri.

a. Definisi Membaca

Membaca merupakan sebuah ragam berbahasa dalam upaya untuk mendapatkan makna, pemahaman, dan pesan yang tertulis dalam bentuk teks. Untuk keperluan tersebut, selain perlu menguasai bahasa yang dipergunakan, seorang pembaca perlu juga mengaktifkan berbagai proses mental dalam sistem kognisinya.⁵ Heilman memberikan pengertian bahwa membaca merupakan pengucapan kata kata dan perolehan arti dari simbol-simbol ataupun teks. Kegiatan ini melibatkan analisis dan berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran,

⁵ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Cet: V (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 246.

pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah, yang berarti menimbulkan kejelasan informasi bagi pembaca.⁶

Membaca pada dasarnya adalah suatu proses yang kompleks, yang sejak permulaan abad ini telah banyak dilakukan studi dan penelitian dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda. Membaca merupakan proses mental atau kognitif yang membawa seorang pembaca untuk mencoba mengikuti dan merespon pesan dari seorang penulis yang berada jauh dan waktu yang berbeda.

Dalam pengertian lain membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi yang disampaikan secara verbal dan merupakan hasil ramuan pendapat, gagasan, teori-teori, hasil peneliti para ahli untuk diketahui dan menjadi pengetahuan peserta didik.⁷

Sedangkan Cennedy berpendapat bahwa membaca merupakan kemampuan individu untuk menggali bentuk visual, menghubungkan dengan suara dan makna yang diperoleh, dan berdasarkan pengalaman masa lampau berusaha untuk memahami dan menginterpretasikan makna tersebut.⁸

Dari beberapa pengertian yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan sebuah proses kegiatan terpadu,

⁶ Suwaryono Wiryodijoyo, *Membaca: Strategi Pengantar dan Tekniknya*, (Jakarta: Depdikbud, 1989), h. 1.

⁷ Martinus Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaun Persada Press, 2007), h. 106.

⁸ Eddy Cennedy, *Methods in Teaching Development Reading*, (Hasealionis: F. E. Peacock Publisher Inc, 1981), h. 5.

yang melibatkan berbagai proses psikologis, sensoris, motoris, dan perkembangan keterampilan, sebagai interpretasi simbol-simbol teks yang dimanifestasikan dalam bahasa verbal, untuk kemudian memahami pesan dan menafsirkan arti ataupun makna yang terkandung dalam teks tersebut.

Secara umum terdapat tiga komponen dasar yang terlibat dalam proses membaca, yaitu *recording*, *decoding*, dan *meaning*. *Recording* merujuk pada kata-kata dan kalimat, kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi – bunyi yang sesuai dengan sistem yang digunakan. *Decoding* merupakan proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata sedangkan *meaning* merupakan proses pemahaman makna kata.⁹ Pada dasarnya kegiatan membaca terdiri atas dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca dikatakan sebagai proses karena dalam membaca melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental.

Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan simbol-simbol grafis melalui indra penglihatan yang dilanjutkan oleh delapan aspek selanjutnya yaitu perseptual, urutan pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap, dan gagasan. Setelah melalui serangkaian proses tersebut kegiatan membaca akan menghasilkan produk yang merupakan komunikasi dari pemikiran dan emosi antara penulis dan pembaca. Komunikasi juga bisa terjadi dari konstruksi pembaca melalui

⁹ Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), h. 2.

integrasi pengetahuan yang telah dimiliki pembaca dengan informasi yang disajikan dalam teks.

Membaca sebagai proses perkembangan, ini dapat dipahami bahwa kemajuan keterampilan membaca pada umumnya bergerak teratur, anak yang tidak dapat membaca karena belum cukup matang, mereka akan meminta kesabaran guru untuk menanti dia sampai pada tingkat kematangannya. Kesiapan anak didik itu harus dikembangkan pada setiap taraf perkembangan kemampuannya. Oleh karena itu, guru harus betul-betul menyiapkan kesiapan anak tersebut pada taraf sebelumnya. Ada dua hal yang harus diperhatikan guru dalam proses perkembangan membaca anak. Yang pertama adalah guru harus selalu sadar bahwa membaca merupakan sesuatu yang diajarkan dan bukan sesuatu yang terjadi secara insidental, tidak ada seorang anak yang dapat membaca dengan jalan menonton orang lain membaca dan yang kedua membaca bukanlah sesuatu subjek melainkan suatu proses.

b. Tujuan Membaca

Tujuan utama dalam membaca adalah mencari dan memperoleh informasi yang terkandung dalam suatu bacaan. Makna yang terkandung dalam suatu bacaan erat sekali berhubungan dengan maksud dan tujuan

dalam membaca. Anderson mengemukakan beberapa tujuan penting dalam membaca.¹⁰

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*);
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*);
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*);
- 4) Membaca untuk menyimpulkan (*reading for inference*);
- 5) Membaca untuk mengklasifikasikan (*reading for classify*);
- 6) Membaca menilai, membaca untuk evaluasi (*reading for evaluate*);
- 7) Membaca untuk membandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

Sedangkan Ngalim Purwanto menyatakan, tujuan membaca ialah menangkap bahasa yang tertulis dengan tepat dan teratur. Menangkap bahasa yang tertulis yang dimaksudkan adalah memahami isi bacaan yang merupakan buah pikiran penulisnya.¹¹

¹⁰ Paul S Anderson, *Language Skills in Elementary Education*, (New York: Macmillan Publishing Co. Inc. Skills in Elementary, 1972), 214.

¹¹ Ngalim Purwanto, *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1997), h. 27.

c. Membaca Pemahaman

Syamsi dan Kusmiyatun menyatakan, membaca komprehensif atau membaca pemahaman adalah membaca yang ditujukan untuk memahami bacaan sesuai kebutuhan dan harapan penulisnya.¹² Selain itu, Faris menyatakan bahwa membaca pemahaman terdiri atas tiga bagian, yakni (1) suatu proses konstruktif dan aktif; (2) suatu proses berpikir sebelum, selama, dan sesudah membaca; dan (3) suatu interaksi antara pembaca, teks, dan konteks.¹³

Menurut Burns yang dikemukakan oleh Runtu membaca pemahaman ada beberapa jenis pemahaman yang dapat diperoleh pembaca, yaitu meliputi (1) pemahaman literal, yakni jenis pemahaman yang paling dasar, dan (2) pemahaman tingkat tinggi, yang mencakup (a) pemahaman interpretatif, (b) pemahaman kritis, dan (3) pemahaman kreatif.¹⁴

1) Pemahaman Literal

Pemahaman literal adalah pemahaman yang diperoleh dengan membaca apa yang dinyatakan secara langsung dalam teks bacaan. Khususnya, bagian dari paragraf atau bab yang dinyatakan secara eksplisit yang memuat informasi dasar, seperti rincian yang mendukung gagasan utama hubungan sebab akibat, inferensi, dan sebagainya. Untuk

¹² Lihat Kastam Syamsi & Ari Kusmiyatun, *Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pendekatan Proses*, (Jakarta: Litera, 2006), h. 219-220.

¹³ Anastasia Runtu, *Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Strategi SQ4R Siswa Kelas II SLTP Ketolik Santa Maria Gorontalo. Tesis tidak diterbitkan*. (Malang: PPS UM, 2004), h. 59.

¹⁴ Burns dalam Ibid. h. 61.

menemukan rincian-rincian tersebut secara efektif, dapat digunakan pertanyaan dengan kata tanya: apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa.

2) Pemahaman tingkat tinggi

Pemahaman tingkat tinggi adalah pemahaman yang melebihi pemahaman literal-teks. Pemahaman literal-teks didasarkan pada proses berpikir tingkat tinggi, seperti menginterpretasi, menganalisis, dan mensintesis informasi. Membaca interpretatif adalah membaca antar baris untuk memperoleh inferensi. Membaca interpretatif meliputi pembuatan simpulan, misalnya tentang gagasan utama, hubungan sebab akibat, serta analisis bacaan seperti menemukan tujuan pengarang menulis bacaan. Membaca kritis adalah membaca mengevaluasi materi tertulis, yakni membandingkan gagasan yang tercakup dalam materi dengan standar yang diketahui dan menarik kesimpulan tentang keakuratan, kesesuaian, dan urutan waktu, pembaca kritis harus menjadi pembaca aktif bertanya, meneliti faktafakta, dan menggantungkan penilaian sampai ia mempertimbangkan semua materi.

3) Pemahaman Kreatif

Membaca kreatif adalah membaca yang berusaha mencari makna di balik materi yang dinyatakan oleh penulis. Seperti halnya membaca kritis, membaca kreatif menuntut pembaca untuk berpikir ketika mereka

membaca dan menuntut mereka menggunakan imajinasi mereka. Dengan membaca seperti itu, pembaca akan menghasilkan gagasan-gagasan baru.

d. Strategi Pemahaman Bacaan

Untuk dapat memahami suatu bacaan maka diperlukan beberapa strategi yang dapat dilakukan dalam upaya memperoleh pemahaman tersebut. Adapun strategi tersebut antara lain:

Brown mengemukakan bahwa strategi untuk memahami bacaan adalah: (1) mengidentifikasi tujuan membaca; (2) menggunakan aturan dan pola-pola bentuk tertulis untuk membantu pengkodean (bagi pelajar pemula); (3) menggunakan teknik membaca dalam hati untuk pemahaman bacaan yang cepat dan efisien (bagi pelajar menengah dan lanjutan); (4) membaca cepat untuk menemukan ide utama; (5) scanning teks untuk informasi-informasi khusus; (6) menggunakan pemetaan semantik; (7) menebak saat tidak yakin; (8) menganalisa kosa kata; (9) membedakan makna tersurat dengan makna tersirat; (10) mengkapasitasikan penanda wacana pemrosesan hubungan.

e. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca merupakan keahlian yang dimiliki seseorang, untuk menginterpretasikan dan memahami simbol-simbol ataupun teks yang dimanifestasikan dalam bahasa verbal sesuai dengan kaidah bacaan yang benar dan tepat.

B. Metode Simulasi

1. Pengertian Metode Simulasi

Simulasi secara etimologi berasal dari kata “*simulate*” yang berarti berpura-pura atau perbuatan seolah-olah, dan juga “*simulation*” yang mempunyai arti tiruan atau perbuatan yang dilakukan dengan berpura-pura saja.¹⁵ Roestiyah memberikan pengertian bahwa simulasi merupakan tingkah laku seseorang untuk bertingkah laku seperti orang yang dimaksudkan, dengan tujuan agar orang dapat mempelajari lebih mendalam tentang bagaimana orang itu merasa dan berbuat sesuatu. Jadi dalam arti lain metode simulasi dimaksudkan dengan siswa berlatih untuk memegang peranan sebagai orang lain.¹⁶

Simulasi dalam metode pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Hal ini senada dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa, simulasi adalah mirip dengan

¹⁵ Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h. 182.

¹⁶ Roesyatiyah N.K, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1992), h. 2.

latihan, tetapi tidak dalam realitas sebenarnya, melainkan seolah berada dalam bayangan yang menggambarkan keadaan sebenarnya dalam arti terbatas, dan tidak meliputi semua aspek.¹⁷

Metode simulasi menampilkan simbol-simbol atau peralatan yang menggantikan proses-proses atau kejadian atau benda yang sebenarnya.¹⁸ Simulasi sering dimaknai sebagai permainan (*game*) tetapi terdapat perbedaan diantara keduanya. Dalam permainan (*game*), para pemain melakukan persaingan untuk mencapai kemenangan atau mengalahkan lawannya. Selain itu, permainan (*game*) lebih hanya memberikan hiburan (kesenangan) kepada pemain-pemainnya. Sedangkan dalam simulasi unsur persaingan untuk mencari kemenangan tidak ada, sehingga dalam simulasi para pemain saling bekerja sama dan tidak saling berlawanan.

Simulasi dalam metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pembelajaran), melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukakn seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode simulasi adalah sebuah metode pembelajaran yang melatih siswa untuk melakukan suatu

¹⁷ Oemar H Malik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 137.

¹⁸ Martinis Yamin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, cet. 2, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), h. 27.

perbuatan yang bersifat pura-pura untuk menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang sebenarnya dengan orientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku dan memahami makna dalam kejadian yang sebenarnya.

Metode simulasi memiliki beberapa bentuk dalam pembelajaran diantaranya, *sosio drama* dan *role playing*, adapun yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *role playing* (bermain peran). Bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.

Situasi suatu masalah diperaakan secara singkat, dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat orang-orang, kemudian diikuti oleh diskusi tentang masalah yang baru diperagakan tersebut. Dalam bermain peran peserta meniru dan bertingkah laku sesuai dengan aturan karakter, atau bagian-bagian yang dimiliki oleh pribadi, motivasi dan latar belakang yang berbeda dari mereka sendiri.¹⁹ Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa bermain peran juga terjadi dalam situasi tiruan atau buatan seperti simulasi.

¹⁹ *Role Playing*, <http://en.wikipedia.org/wiki/Role/Playing>, diakses pada 18 Mei 2015 pukul 19.45 WIB.

2. Langkah-Langkah Metode Simulasi

Langkah-langkah dalam metode simulasi adalah sebagai berikut:

a. Persiapan simulasi

- 1) Menetapkan topik masalah serta tujuan yang hendak dicapai dalam simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran masalah tentang situasi yang akan disimulasikan.
- 3) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- 4) Guru memberikan waktu kepada para peserta didik untuk bertanya, khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

b. Pelaksanaan simulasi

- 1) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
- 4) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong setiap siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

c. Penutup

- 1) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.

2) Merumuskan kesimpulan.

Sedangkan menurut Winataputra, metode pembelajaran simulasi memiliki tahap-tahap sebagai berikut:²⁰

a. Tahap pertama: orientasi

- 1) Menyajikan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- 2) Menjelaskan prinsip-prinsip simulasi dan permainannya.
- 3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

b. Tahap kedua: latihan bagi peserta

- 1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi
- 3) Mencoba secara singkat suatu episode

c. Tahap ketiga: proses simulasi

- 1) Melaksanakan aktifitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
- 2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.
- 3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional.
- 4) Melanjutkan permainan simulasi.

d. Tahap keempat: kemantapan atau *debriefing*

²⁰ Udin S Winataputra, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2001), <http://kukuhsilautama.wordpress.com/model-pembelajaran-simulasi#> diakses pada 19 Mei 2015 pukul 20.11 WIB.

- 1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang timbul selama simulasi
- 2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta
- 3) Menganalisis proses
- 4) Membandingkan aktifitas simulasi dengan dunia nyata
- 5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- 6) Menilai dan merancang kembali simulasi.

Untuk melaksanakan metode simulasi guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang matang sehingga akan tercapai hasil yang diinginkan. Ketika simulasi sudah berjalan, siswa lain diharapkan mencatat, memberi tanggapan serta menyimpulkan apa yang disampaikan oleh temannya selaku pemeran. Guru bertugas membimbing siswa sebelum bermain simulasi, serta memberikan pengarahannya dari hasil simulasi.

3. Tujuan Metode Simulasi

Metode simulasi memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat memahami dirinya dan lingkungannya sehingga mampu bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi yang dihadapi.²¹ Sedangkan menurut Kamboja, simulasi bertujuan untuk;²²

- a. Melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun kehidupan sehari-hari.
- b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip
- c. Melatih memecahkan masalah.
- d. Meningkatkan keaktifan belajar
- e. Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- f. Melatih siswa untuk bekerjasama dalam situasi kelompok
- g. Menumbuhkan daya kreatif siswa
- h. Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi

Dengan demikian, penggunaan simulasi dalam proses pembelajaran sesuai dengan kecenderungan pengajaran modern sekarang, yaitu meninggalkan pengajaran yang bersifat pasif, menuju pembelajaran siswa yang individual dan kelompok kecil, *heuristic* (mencari sendiri perolehan), dan aktif. Oleh karena itu simulasi memiliki tiga sifat utama yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, adapun tiga sifat utama tersebut antara lain;

²¹ Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, h. 186.

²² <http://amirkamboja88.wordpress.com/2010/04/23/metodesimulasi/> diakses pada 19 Mei 2015 pukul 21.15 WIB.

- a. Simulasi adalah metode pengajaran yang berorientasi pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dikelas, baik guru dan siswa mengambil bagian didalamnya.
- b. Simulasi pada umumnya bersifat pemecahan masalah yang sangat berguna untuk melatih siswa melakukan pendekatan interdisiplin dalam belajar. Disamping itu mempraktikkan keterampilan-keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat.
- c. Simulasi adalah metode mengajar yang bersifat dinamis, dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi-situasi yang berubah yang membutuhkan keluwesan dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap keadaan yang cepat berubah.

4. Peranan Guru dalam Simulasi

Proses simulasi tergantung pada peran guru/fasilitator. Terdapat empat prinsip yang harus dipegang oleh guru/fasilitator, yaitu;²³

- a. Penjelasan

Untuk melakukan simulasi, pemain harus benar-benar memahami aturan mainnya. Oleh karena itu, guru hendaknya memberikan penjelasan dengan sejelas-jelasnya tentang aktifitas yang harus dilakukan berikut konsekuensi-konsekuensinya.

²³ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 29-30.

b. Mengawasi (*refreeing*)

Simulasi dirancang untuk tujuan tertentu dengan aturan-aturan dan prosedur tertentu. Oleh karena itu guru harus mengawasi proses simulasi, sehingga dapat berjalan sebagaimana seharusnya.

c. Melatih (*coaching*)

Dalam simulasi pemain akan dapat mengalami kesalahan. Sehingga guru harus memberikan saran, petunjuk, atau arahan sehingga memungkinkan mereka tidak melakukan kesalahan yang sama.

d. Memimpin diskusi (*discussing*)

Dalam simulasi, refleksi menjadi sangat penting. Oleh karena itu, setelah simulasi selesai, guru mengajak siswa untuk mendiskusikan beberapa hal, seperti; 1) seberapa jauh simulasi sudah sesuai dengan situasi nyata, 2) kesalahan-kesalahan dan kesulitannya dalam simulasi, 3) hikmah apa yang dapat diambil dari simulasi, dan 4) bagaimana memperbaiki/meningkatkan kemampuan simulasi, dan lain sebagainya.

5. Kelebihan dan Kekurangan Simulasi

Arief memberikan penjelasan mengenai kelebihan dan kekurangan simulasi, adapun kelebihan dan kekurangan tersebut antara lain;²⁴

a. Kelebihan simulasi

1) Aktivitas simulasi menyenangkan siswa sehingga secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.

²⁴ Armai Arif, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, h.185-186.

- 2) Menggalakan guru untuk mengembangkan simulasi sendiri tanpa bantuan siswa.
 - 3) Memungkinkan eksperimen tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
 - 4) Mengurangi hal-hal yang kurang jelas, sebab dikerjakan dalam bentuk aktivitas.
 - 5) Tidak memerlukan keterampilan skill komunikasi yang pelik, dalam banyak hal siswa dapat berbuat dengan pengarahannya yang simpel.
 - 6) Interaksi antar siswa dapat menimbulkan keakraban.
 - 7) Mampu menimbulkan respon yang positif dari siswa yang kurang cakap, dan kurang motivasinya.
 - 8) Melatih siswa agar mampu berpikir kritis.
- b. Kekurangan simulasi
- 1) Efektifitas dalam meningkatkan pembelajaran masih dalam penelitian
 - 2) Simulasi meghendaki terlalu banyak imajinasi guru dan murid
 - 3) Simulasi meghendaki pengelompokan siswa yang fleksibel

Kegiatan simulasi lebih dekat dengan masalah kehidupan nyata para siswa, dapat mendorong siswa untuk berpikir tentang masalah-masalah kehidupan nyata dan berusaha untuk memecahkannya. Mendorong tumbuhnya kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah. Tetapi, untuk mencapai semua itu harus membutuhkan persiapan untuk

mengidentifikasi permasalahan dari kehidupan nyata para siswa, dan kadang-kadang kegiatannya dapat menyita waktu yang terlalu lama.

C. Memahami Isi dan Makna Cerita Melalui metode Simulasi

Pembaharuan pendidikan menekankan pada kemungkinan belajar aktif, tetapi pada kenyataannya mengajar adalah suatu kegiatan mentransfer ilmu dan siswa bersikap pasif, kegiatan siswa hanyalah menyerap apa saja yang diberikan guru. Padahal pendidikan bukanlah hanya berbicara atau berceramah tetapi sebuah proses konstruktif. Sehingga seharusnya siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa adalah metode pembelajaran simulasi. Metode simulasi adalah metode belajar dengan bermain peran yang dapat mengurangi rasa jenuh, bosan, dan dapat siswa merasa senang. Perasaan atau emosi dari mereka yang terlibat dalam suatu permasalahan pada lingkungan dapat diekspresikan oleh siswa yang bermain peran.²⁵

Dalam memahami makna sebuah cerita akan lebih mudah apabila cerita yang dimaksudkan disimulasikan oleh siswa, sehingga cerita itu akan benar-benar seolah menjadi nyata atau benar-benar terjadi.

²⁵ Susilo, dkk, *Kapita Selekta Pendidikan Biologi*, (Jakarta: UT Press, 2002, h. 239).

D. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti merujuk pada penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini. Sebagai tinjauan pustaka dan bahan perbandingan, akan penulis kemukakan beberapa hasil penelitian yang selaras dengan penelitian ini, antara lain:

1. Skripsi saudara Hafid Zulkarnain, Universitas Negeri Padang, Jurusan PGSD, Tahun 2009 dengan judul “Penggunaan Metode Simulasi Dalam Bernyanyi Pada Siswa Kelas VI SD”. Dalam skripsi ini masalah yang diambil adalah bagaimana menggunakan metode simulasi dalam pembelajaran bernyanyi pada kelas VI SD, dan upaya apakah yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan efektifitas penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran bernyanyi di SD. Adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu, bahwa penggunaan metode simulasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bernyanyi di SD, karena simulasi yang dilakukan guru, siswa dapat melihat secara langsung dan dengan demonstrasi siswa lebih mudah memahaminya.
2. Skripsi saudara Nuryati, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Program Studi PGMI, Tahun 2014 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Metode Simulasi Pada Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Jambukidul Ceper Klaten” dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan metode simulasi dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MI dan hasil akhir dari penelitian

tersebut terbukti dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam materi menghitung pecahan.

3. Skripsi saudara Hafid Wahyu, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, Jurusan PGSD Tahun 2010 dengan judul “ Proposal Menggunakan Metode Simulasi Dalam Upaya Mengatasi Kesulitan Siswa Memahami Sistem Pencernaan Manusia”. Dalam skripsi masalah yang diambil adalah ingin mengetahui bagaimana menggunakan metode demonstrasi dalam upaya mengatasi kesulitan siswa dalam memahami sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar. Kesimpulan dari skripsi ini mengacu pada teori-teori / pendapat para ahli pendidikan serta fakta yang ada di lapangan, jelas kemampuan guru sangat mutlak diutamakan, karena guru merupakan sutradara dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga terbukti pada pra siklus sampai siklus berikutnya ada perubahan-perubahan kearah yang lebih baik.

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut memiliki keterkaitan dalam penerapan metode simulasi. Baik dalam strategi maupun dalam langkah-langkah penelitian dengan penelitian ini. Namun terdapat perbedaan yang terletak pada lokasi dan materi yang berbeda.

Adapun perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah peneliti sebutkan diatas dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel. 2.1**Perbedaan Variabel-Variabel yang Diteliti**

Peneliti	Metode Simulasi	Motivasi Belajar	Hasil Belajar	Keterampilan Membaca
Hafid Zulkarnain	√		√	
Nuryati	√	√	√	
Hafid Wahyu	√		√	
Peneliti	√	√	√	√

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang positif terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa bagi guru-guru MI yang lain. Adapun posisi penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi untuk memperkaya pengetahuan guru dalam kegiatan pembelajaran.